Ashlach Journal of Islamic Education

Journal of Islamic Education

Vol. 02 No. 02 Oktober 2024 | Hal. 22 - 32
e-ISSN/p- ISSN : 2988-1285/2988-1277
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/ashlach

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Game-Based Learning Berbasis Wordwall

Suadi*[1]
Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan, INDONESIA

Arinda Usmania[2]
Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan, INDONESIA

Korespondensi :* suadi@staispasuruan.ac.id *; Telp: +62 858-15066828*

Info Artikel

Riwayat artikel:

Submit: September 09, 2024
Review: September 29, 2024
Publish: Oktober 27, 2024

Kata Kunci :

Motivasi; Game Based Learning (GBL); Wordwall

Abstrak

Pendidikan modern menuntut inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang sering dianggap monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode Game-Based Learning (GBL) berbasis Wordwall untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VIII di MTs Sunan Gunung Jati dan mendeskripsikan respon siswa terhadap implementasi game based learning berbasis wordwall. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan survei terhadap 25 siswa. Langkah implementasi GBL meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dengan aktivitas kuis interaktif berbasis Wordwall, serta evaluasi melalui tugas pilihan ganda dan esai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 96% siswa merasa senang dan termotivasi dengan metode ini. Mereka menganggap pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Selain itu, 96% siswa juga merasa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Respon siswa mengindikasikan bahwa unsur kompetisi dan interaktivitas dalam permainan Wordwall mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan daya ingat siswa terhadap materi. Namun, ada sebagian kecil siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Secara keseluruhan, metode GBL berbasis Wordwall terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi para pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Di era pendidikan modern, pendekatan pembelajaran inovatif menjadi salah satu kunci peningkatan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan dapat mencapai semua segmen masyarakat. Pendidikan tidak menolak atau menentang perkembanganilmu pengetahuan dan teknologi, melainkan justru menjadi subjek atau pelopor dalam pengembangannya (Safitri, 2024). Perkembangan ilmu pengetahuan terus mendorong terciptanya teknologi-teknologi baru yang menunjukkan kemajuan zaman. Kini, teknologi telah mencapai tahap digital dan dimanfaatkan di berbagai bidang di Indonesia, termasuk pendidikan. Teknologi pendidikan hadir untuk mempermudah dan mendukung perkembangan dalam bidang Pendidikan (Tito et al., 2022).

Di era digital, guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merancang dan menyiapkan metode pembelajaran berkualitas tinggi berbasis teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas siswa. Selain menyampaikan informasi, guru yang profesional juga harus berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang memberi arahan dan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dalam mencari dan mengolah informasi

Hak cipta (c) 2025 Ashlach : Jurnal Pendidikan Islam. Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0 .

secara mandiri. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi interaktif guna mendorong siswa untuk lebih aktif, menciptakan lingkungan yang menyenangkan, dan menciptakan ruang dimana siswa bisa mengembangkan potensi bakat, minat, kreativitas, keterampilan, dan perkembangan psikologisnya. Penggunaan media dalam kegiatan belajar dan mendidik diharapkan menjadi lebih beragam, siswa tidak bosan dan kegiatan belajar lebih optimal (Syaikhu et al., 2022).

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif dan pemikiran yang berbeda. Penggunaan metode pembelajaran ini harus didukung oleh lingkungan yang mendukung kreativitas dan instruktur yang memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif (Hidayat, 2018). Selain itu, penting untuk mengakui dan merayakan ide-ide kreatif peserta didik, sehingga mereka merasa dihargai dan terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah Game Based Learning.

Dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa siswa kurang aktif, tidak menghiraukan guru dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Semua itu dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional, sehingga materi memerlukan model yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Selain itu guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media dalam pembelajaran siswa sehingga terlihat membosankan dan tidak menggugah minat siswa Model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep bahan ajar dan meningkatkan hasil belajar. Pentingnya reaksi siswa terhadap proses belajar mengajar adalah tugas guru untuk mencari solusi dan metode yang optimal. Pembelajaran menjadi lebih menarik bila Anda menerapkan konsep menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.Oleh karena itu, diperlukan suatu model untuk mencapai tujuan tersebut (Alifa et al., 2024).

Salah satu metode yang semakin populer adalah Game-Based Learning (GBL) berbasis *Wordwall*. Di mana elemen permainan dimasukkan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Untuk memaksimalkan hasil belajar maka perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik yaitu media *wordwall* agar siswa lebih aktif dalam belajar. Aplikasi Wordwall adalah aplikasi digital yang mudah diakses dan memungkinkan Anda membuat media pembelajaran dengan soal seperti kuis, menjodohkan, dan menjodohkan. Media yang dibuat oleh dapat dibagikan dan diunduh. Permainan ini bertujuan untuk merangsang kekuatan otak. Hadirnya media pembelajaran berbasis online menggunakan Wordwall diharapkan dapat membuat siswa tetap tertarik dan tidak bosan selama proses pembelajaran, sehingga akan berdampak positif pada penggunaan media tersebut (Alifa et al., 2024).

Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. Game Based Learning telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan professional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform game-based learning semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan game-based learning dengan lebih mudah. Game based learning dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain (Yanti & Yhasmin, 2023).

Mata Pelajaran Al-Quran dan Hadits merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap teks-teks agama dan makna kontekstual dari nilai-nilai yang dikandungnya Namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, minat siswa dalam mempelajari Al-Qur'an Hadist masih rendah, terutama pada kelas VIII MTs. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diharapkan penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Qurdis di MTs Sunan Gunung Jati Kelas VIII dapat menjadi solusi.

Penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran Qur'an dan Hadis (Qurdis) bertujuan untuk mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang menarik dan interaktif ke dalam proses belajar mengajar. Metode ini dirancang agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran melalui tantangan dan permainan yang mendorong rasa ingin tahu mereka. Dengan adanya elemen kompetitif atau kolaboratif dalam permainan, diharapkan siswa dapat merasakan kesenangan dan keterlibatan emosional yang lebih besar dibandingkan dengan metode konvensional (Hamidatun Nihayah, 2022; Henry Praherdhiono, Sihkabuden, 2018; Husnaeni, 2016; Kurniasih I dan Sani B, 2015; Nurhamadah Siti, 2012). Pendekatan GBL menawarkan cara baru yang inovatif untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran yang sering dianggap monoton, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman teks-teks suci, seperti Qurdis. Melalui permainan, siswa dapat berpartisipasi lebih antusias dalam memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan ajaran Qur'an dan Hadis. Tantangan yang dihadirkan dalam permainan tersebut berfungsi untuk menguji pemahaman mereka, sekaligus memberikan penghargaan secara langsung dalam bentuk poin atau hadiah dalam permainan, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Hamidatun Nihayah, 2022; Kurniasih I dan Sani B, 2015; Maolidah et al., 2017; Rien Anitra, 2021; Trianto, 2011).

Salah satu keunggulan utama dari GBL adalah kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran Qurdis, metode ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat ajaran-ajaran penting yang terkandung dalam Qur'an dan Hadis melalui cara-cara yang lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan mereka. Misalnya, permainan yang melibatkan pencarian ayat-ayat atau hadis yang relevan dengan situasi tertentu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaitkan ajaran agama dengan konteks kehidupan sehari-hari. (Alifa et al., 2024; et all, 2022; Mahmudah, 2020; Maksum et al., 2017; Safitri, 2024). Dengan memanfaatkan GBL, siswa tidak hanya diajak untuk memahami materi secara kognitif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang bersifat emosional dan sosial. Mereka dapat belajar bekerja sama dalam tim, saling berdiskusi, dan bahkan bersaing secara sehat dalam memecahkan tantangan yang ada dalam permainan. Hal ini dapat memperkuat keterampilan sosial mereka, serta membangun semangat kerjasama yang diperlukan dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama.

Dalam konteks penelitian ini, metode GBL diharapkan memberikan wawasan yang mendalam tentang penerapannya dalam pembelajaran Qurdis di kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Implementasi Metode Game-Based Learning (GBL) berbasis wordwall, 2) Respon siswa terhadap implementasi metode GBL. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

KAJIAN TEORI

Peran Guru Agama Islam dalam Pembelajaran Inovatif

Guru Agama Islam memiliki peran sentral dalam membimbing siswa untuk memahami nilai-nilai keagamaan, termasuk Al-Qur'an dan Hadis. Sebagai fasilitator dan motivator, guru diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran modern, peran guru tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran (Hamidatun Nihayah, 2022). Hal ini penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Qurdis.

Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dalam Pendidikan

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pengajaran. GBL bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis, GBL dapat membantu siswa memahami teks-teks suci secara lebih mendalam melalui kuis, teka-teki, atau permainan interaktif lainnya (Kurniasih I dan Sani B, 2015). Media seperti Wordwall memungkinkan guru untuk merancang aktivitas pembelajaran berbasis

permainan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Elemen kompetisi dalam GBL juga mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Alifa et al., 2024). Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui angket kepada peserta kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa 37% indikator kompetensi yang merupakan pemhaman materi dan pengetahuan peserta kegiatan dapat meningkat dalam setelah mengikuti kegiatan sosialisasi pemanfatan game base learning pada pembelajaran. Selain itu, indikator lain berkaitan dengan motivasi, respon, dan dampak positif, yang masing-masing memperoleh skor 20%, 23%, 20%. Melalui kegiatan sosialisasi pemanfatan game base learning sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa (Hermawan, 2024).

Menurut Pho (Pho & Dinscore, 2015) Game Based Learning (GBL) mengacu pada pemanfaatan dan penerapan prinsip game pada proses pembelajaran untuk meningkatkan engagement pengguna atau siswa. Psikologi motivasi yang terdapat pada GBL memungkinkan siswa untuk terlibat dengan materi pendidikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan bersifat dinamis. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat permainan untuk dimainkan siswa, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang secara bertahap dapat memperkenalkan konsep, dan membimbing pengguna menuju tujuan akhir. Menurut Clark, R. E. dalam (Najiyah et al., 2024) menyatakan bahwa Game-Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan imersi, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

GBL menawarkan solusi untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis, yang sering dianggap monoton dan sulit. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa lebih mudah memahami materi, mengingat ayat, dan mengaitkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, GBL juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi (Hamidatun Nihayah, 2022; Maolidah et al., 2017). Dalam konteks ini, Wordwall menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Qurdis.

Integrasi Teknologi Digital dalam Pendidikan

Kemajuan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wordwall, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif, mandiri, dan kompetitif, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup (Safitri, 2024). Dalam pembelajaran Qurdis, Wordwall dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas seperti pencarian ayat, kuis hadis, dan permainan interaktif lainnya yang relevan dengan materi.

Motivasi dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti GBL, terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa. Dalam studi ini, mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dan aktif saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Wordwall dibanding metode konvensional (Alifa et al., 2024). Keaktifan siswa dalam GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial, seperti kerja tim dan komunikasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif (Hardani, 2020; Lexy J. Moleong, 2010) dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi Game-Based Learning (GBL) dalam mata pelajaran Qur'an dan Hadis. Pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana interaksi antara guru dan siswa. dan metode GBL dapat mempengaruhi dinamika serta efektivitas proses pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam bagaimana metode GBL diterapkan dan bagaimana meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Penelitian ini mendeskripsikan implementasi Metode Game-Based Learning (GBL) berbasis wordwall untuk meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Gunung Jati, Fokus penelitian adalah pada siswa kelas VIII, dengan total partisipan sebanyak 25 siswa. Siswa-siswa ini dipilih sebagai subjek penelitian

karena mereka telah mencapai tingkat pendidikan yang cukup matang untuk memahami mata pelajaran yang dikaji, yaitu Qur'an dan Hadis (Qurdis). Mata pelajaran Qurdis merupakan bagian dari kurikulum agama Islam dan dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap ajaran Islam dari sudut pandang teoritis dan praktis

Mata pelajaran Qurdis merupakan bagian dari kurikulum pendidikan agama Islam yang dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa tentang ajaran-ajaran Islam, baik dari segi teoretis maupun praktis. Dalam pelajaran ini, siswa tidak hanya mempelajari teks-teks suci secara literal, tetapi juga menggali makna dan relevansi ajaran-ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan penuh, dari bulan September hingga Oktober 2024. Rentang waktu ini dipilih untuk memastikan bahwa seluruh tahapan penelitian dapat dilaksanakan dengan baik, mulai dari pengumpulan data, observasi, hingga analisis hasil. Selama dua bulan tersebut, berbagai pendekatan digunakan untuk memahami sejauh mana materi Qurdis diterima dan dipahami oleh siswa, serta bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan spiritual dan intelektual mereka. penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas metode pengajaran Qurdis, serta memberikan rekomendasi yang konstruktif untuk pengembangan kurikulum ke depannya.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai guru, yang berarti peneliti terlibat langsung dalam lingkungan belajar, mengamati setiap interaksi dan perkembangan yang terjadi, serta mencatat berbagai fenomena yang muncul selama penerapan metode GBL, namun tetap menjaga posisi objektif untuk menghindari intervensi yang dapat mengubah dinamika alami di kelas. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih detail dan mendalam, baik melalui pengamatan perilaku, percakapan, maupun refleksi dari pengalaman siswa selama proses pembelajaran.

Dengan keterlibatan langsung di lapangan, peneliti memiliki akses langsung terhadap pengalaman emosional, kognitif, dan sosial dari para siswa. Pengalaman ini menjadi data kualitatif yang sangat berharga, karena dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak metode GBL terhadap pemahaman siswa mengenai materi Qurdis, motivasi belajar, serta kemampuan mereka dalam menerapkan ajaran-ajaran Qur'an dan Hadis dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall*

Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall* Pada mata pelajaran Qurdis di kelas VIII Mts Sunan Gunung Jati:

Perencanaan/Persiapan

Membuat rencana belajar bertujuan agar proses pembelajaran lebih tepat sasaran dan dapat berhasil tergantung pada apa yang direncanakan (Ning Mukaromah, 2023). Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Qurdis salah satunya dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbasis *wordwall* dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode GBL bertujuan untuk memotivasi dan mengajak untuk ikut aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak mudah bosan, materi jadi lebih mudah dipahami dan diingat. Sebelum adanya GBL dulu para guru sering menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Langkah pertama dalam mengimplementasikan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall* yaitu pertama dengan menyusun rencana proses pembelajaran (RPP) atau modul ajar terlebih dahulu, RPP ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Ning Mukaromah, 2023). Juga mengidentifikasi topik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Langkah kedua yaitu merancang konten pembelajaran yang diberikan dalam bentuk permainan dinding kata seperti menjodohkan, kuis, dan teka-teki silang untuk mencocokkan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, guru harus memastikan bahwa materi yang digunakan di *Wordwall* mendukung pencapaian keterampilan dasar yang diharapkan dan relevan dengan kurikulum yang berlaku.

Implementasi/Pelaksanaan

Game-Based Learning merupakan model pembelajaran yang menerapkan permainan untuk menunjang proses belajar siswa dan merupakan alternatif yang menjanjikan untuk memecahkan permasalahan tersebut. Model pembelajaran ini juga menggunakan teknologi digital sehingga lebih efektif dan efisien serta mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini sehingga lebih mudah dalam pengerjaannya (Kesehatan, 2023). Sedangkan Wordwall yaitu sebuah aplikasi game online yang berbasis evaluasi dan media pembelajaran. Penggunaan sumber belajar seperti teka teki silang ini akan mengubah suasana kelas, menghindari siswa melamun dan mendorong pembelajaran aktif, aplikasi ini juga untuk guru yang ingin membuat metode penilain merekan sendiri.(Keterlibatan & Pelajaran, 2024). Pemanfaatan Game-Based Learning (GBL) berbasis Wordwall terbukti memberikan dampak positif pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Elemen kompetisi dan tantangan yang ditawarkan oleh Wordwall mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Kurniasih I dan Sani B, 2015). Dalam penelitian ini, penerapan metode GBL menunjukkan bahwa 96% siswa merasa termotivasi dan 100% siswa menyatakan materi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Safitri, 2024)

Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan ini guru mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan mengabsen para siswa, lalu dilanjut dengan berdo'a, dan mengevaluasi dengan memberikan sedikit pertanyaan pada siswa tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, serta menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan kali ini.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru melakukan proses pembelajaran dengan menyampaikan materi Qurdis bab 2 yaitu membahas tentang pengertian Infak dan Sedekah dijalan Allah, guru menjelaskan materi tersebut dengan metode ceramah serta menampilkan power point yang sudah dipersiapkan sebelumnya, Selanjutnya peserta didik di tuntut untuk kembali menjelaskan mengenai materi pengertian tentang Infak dan Sedekah dijalan Allah, dan tidak lupa peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai penjelasan yang kurang dipahami.

Adapun Langkah-langkah penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall* yaitu:

1. Guru mempersiapkan game/kuis di aplikasi wordwall, dan mempersiapkan nama-nama siswa dalam kelas tersebut kecuali yang tidak hadir.
2. Setiap siswa berkesempatan menjawab 5 soal dengan benar agar mendapat nilai yang maksimal, satu soal bernilai 20, kuis yang ditampilkan dengan acak juga beragam ada yang teka teki silang dan ada juga mencari kata).
3. Guru memanggil nama-nama siswa satu persatu secara bergantian maju kedepan untuk menjawab soal yang sudah ditampilkan di layar proyektor/ *interactive whiteboard* secara otomatis jawaban siswa akan diketahui benar atau salah

Penutup

Pada kegiatan penutup ini guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari dan arahan mengenai materi pada pertemuan selanjutnya, peserta didik diharapkan untuk kembali mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku-buku di perpustakaan maupun melalui media internet, Peserta didik dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa.

Evaluasi

Penilaian dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa untuk menyelesaikan soal pilihan ganda atau esai dari buku LKS. Tugas ini menguji kemampuan siswa dalam memahami materi hadis Al-Qur'an yang dipelajarinya, khususnya berkaitan dengan penafsiran ayat dan pemahaman hadis. Soal pilihan ganda membantu menilai pemahaman konsep dasar, sedangkan soal esai menilai kemampuan siswa dalam menguraikan makna dan menjelaskan lebih detail.

Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang seberapa baik setiap siswa menguasai materi dan mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan dukungan lebih lanjut.

Respon Siswa Terhadap Implementasi Metode Game based Learning Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran AL-qur'an Hadist

Digitalisasi pendidikan mengacu pada penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Safitri (Safitri, 2024), media pembelajaran berbasis digital seperti Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist, Wordwall memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan mereka di era digital. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ning Mukaromah ditemukan bahwa penerapan integrasi metode quiz team dengan talking stick pada mata pelajaran PAI di SDI Nurul Mushthofa Tambaklekok yaitu perencanaan/persiapan, pelaksanaan (kegiatan pendahuluan, inti dan penutup) dan evaluasi. Respon siswa sebanyak 19 orang menyatakan guru PAI menerapkan integrasi 2 metode, 17 orang siswa menyatakan senang dan 2 orang menyatakan tidak senang. 17 orang siswa menyatakan motivasi belajar meningkat, 2 orang siswa menyatakan kurang termotivasi. 17 orang siswa merasa lebih mudah memahami materi, dan 2 orang menyatakan sulit memahami materi pelajaran. Sebanyak 16 siswa berani mengemukakan pendapatnya di kelas, 3 orang tidak percaya diri mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Sebanyak 17 siswa menyatakan aktif dan 2 siswa atau 11% menyatakan tidak aktif (Ning Mukaromah, 2023).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penerapan model TGT efektif untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas dan membuat kesimpulan serta mempermudah guru dalam mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi siswa . Pemilihan media pembelajaran sesuai dengan teori piaget yang menjelaskan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar sedang berada pada tahap operasional konkret dimana siswa membutuhkan objek nyata dalam memahami materi yang dipelajari (Eka Pramono Adi, Nyoman Sudana Degeng, 2018; Susanto et al., 2022), Salah satu metode pembelajaran yang populer dalam pendekatan angragogi dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah pembelajaran dengan menggunakan games, atau proses belajar melalui gaming. Dapat dikatakan bahwa gamingmerupakan salah satu metode utama dalam proses pembelajaran bagi orang dewasa. Keung-gulan pedagogis dari gaming di dalam pembelajaran orang dewasa adalah bahwa games menghadirkan situasi yang terstruk-tur sebagaimana sebuah situasi kehidupan yang sebenarnya. Namun pengalamanbelajar di dalam gamesmengandung unsur-unsur yang menyenangkan, serta risiko kegagalan atau keberhasilan yang dapat dipelajari secara berulang kali (Romero, 2012).

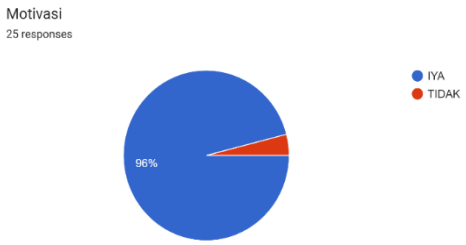
Dengan metode GBL Pengenalan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Alquran hadis membawa perubahan positif pada motivasi belajar siswa. GBL menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* agar materi lebih menarik dan menyenangkan, Unsur kompetisi dan tantangan membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam menyelesaikan setiap tugas. Peningkatan

motivasi siswa terlihat dari antusiasnya mengikuti sesi pembelajaran GBL baik secara mandiri. Banyak siswa yang aktif mengulangi permainan yang ada di luar jam pelajaran. Dengan demikian, metode GBL efektif tidak hanya dalam meningkatkan motivasi tetapi juga merangsang minat belajar jangka panjang.

Salah satu temuan utama dari penelitian yang telah dilakukan oleh Alifa dkk adalah peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. 96% siswa menyatakan mereka lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan metode GBL berbasis Wordwall. Aktivitas seperti menjawab kuis, menjodohkan kata, atau memainkan teka-teki silang di Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, baik secara individu maupun kelompok. Keaktifan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa tetapi juga keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi (Alifa et al., 2024), Namun, terdapat siswa yang merasa kurang percaya diri saat menjawab kuis, yang menunjukkan perlunya perhatian lebih dari guru untuk memberikan dukungan emosional kepada siswa agar merasa nyaman dan percaya diri dalam belajar.

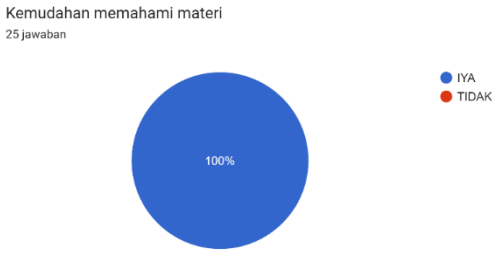
Berdasarkan hasil survei yang peneliti bagikan kepada siswa Kelas VIII MTs Sunan Gunung Jati Curah dukuh Kraton, ditemukan beberapa tanggapan atau respon yang diperoleh dari siswa mengenai penerapan metode *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan survei ini mengandung kontribusi yang besar sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi proses pembelajaran oleh guru Al- qur'an Hadis maupun para guru di MTs Sunan Gunung Jati. Populasi dan sampel untuk penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 25 siswa.

Berikut adalah respon siswa mengenai pernyataan senang (termotivasi) dan tidak senang (tidak termotivasi) dalam implementasi metode *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis. Berdasarkan perolehan data resppon siswa pada nomer 1 ditemukan bahwa 2 siswa atau 96% siswa menyatakan termotivasi atau senang dengan pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis, dan 1 orang siswa atau 4% menyatakan tidak senang dan tidak termotivasi. Berdasarkan hasil wawancara juga Mereka menyatakan senang dengan metode pembelajaran ini karena materi mudah dipahami dan mudah sekali diingat, sedangkan untuk siswa yang memilih tidak senang karena mereka kurang percaya diri dan takut salah ketika menjawab pertanyaan. Pernyataan pada nomer satu dapat dilihat pada diagram berikut:



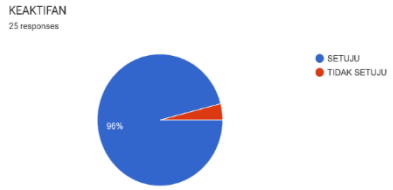
Gambar 1.1 Respon siswa mengenai indicator motivasi

Berikut adalah respon siswa mengenai pernyataan tentang apakah pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis dapat dengan mudah dipahami atau justru sebaliknya. Berdasarkan perolehan data respon siswa pada nomer 2 ditemukan bahwa 25 atau 100% siswa menyatakan bahwa pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* sangat mudah dipahami dan diingat, Pernyataan pada nomer dua dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1.2 Respon siswa mengenai kemudahan dalam memahami materi

Berikut adalah respon siswa mengenai pernyataan tentang keaktifan siswa dalam pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadis. Berdasarkan perolehan data respon siswa pada nomer 3 ditemukan bahwa 24 atau 96% siswa menyatakan setuju, mereka lebih aktif pembelajaran ketika menggunakan metode *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* alasannya karena pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan tidak membuat ngantuk, sedangkan 1 atau 4% siswa menyatakan tidak setuju karena kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* alasannya karena kurangnya percaya diri. Pernyataan pada nomer tiga dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1.3 Respon siswa mengenai keaktifan dalam proses pembelajaran

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pendidikan. Implementasi GBL berbasis Wordwall berhasil meningkatkan motivasi siswa melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan mereka. Penelitian ini sejalan dengan pandangan (Safitri, 2024), yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa secara signifikan. Motivasi siswa dalam penelitian ini terlihat dari antusiasme mereka untuk mengulang permainan di luar jam pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode GBL tidak hanya efektif selama pembelajaran di kelas tetapi juga mampu merangsang minat belajar jangka panjang. Metode GBL memungkinkan siswa untuk memahami materi Al-Qur'an Hadist secara lebih mendalam. Media Wordwall membantu siswa mengingat ajaran penting melalui permainan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam pembelajaran tentang infak dan sedekah, siswa dapat mempraktikkan pemahaman mereka dengan menjawab pertanyaan atau tantangan yang sesuai dengan konsep tersebut. Hal ini mendukung temuan Maolidah et al. (Maolidah et al., 2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sekar Ayu Wulandari dan Sani Safitri dtemukan bahwa Metode game-based learning digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi, instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi. Dimana pengamatan secara langsung dilakukan di SMA Negeri 4 Pagar Alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode game-based learning efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Bandung Lautan Api (Wulandari & Safitri, 2024).

Hasil Penelitian yang pernah dilakukan (Hamdani et al., 2019) melakukan penelitian tentang meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran pada mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi di awal pembelajaran untuk meningkatkan minat dan konsentrasi belajar, dengan penyampaian, penjelasan materi dari segi hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang berarti. Menurut Purnamasari dalam (Ahmad Darmaji, n.d.) (2013) Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemandirian belajar dan kemampuan penalaran matematika peserta didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya, Hasil penelitian dan pembahasan menunjukan pembelajran TGT mampu meningkatkan kemampuan belajar dan penalaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode Game-Based Learning (GBL) berbasis Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs Sunan Gunung Jati memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang dirancang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, di mana setiap langkah dioptimalkan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil survei menunjukkan bahwa 96% siswa merasa senang dan termotivasi dengan penggunaan metode ini, serta 100% siswa mengakui bahwa materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.Keaktifan siswa juga meningkat, dengan 96% responden menyatakan bahwa mereka lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan GBL berbasis Wordwall. Meskipun terdapat sebagian kecil siswa yang merasa kurang percaya diri, secara keseluruhan, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dari metode GBL untuk pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, agar dapat terus meningkatkan hasil belajar siswa di masa mendatang.

REFERENSI

Ahmad Darmaji, E. P. (n.d.). *PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) MODEL OF RELIGIOUS ISLAMIC EDUCATION TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL THINKING AND LEARNING OUTCOMES OF SMA SAINS AL-QUR'AN (QURANIC SCIENCE HIGH SCHOOL) WAHID HASYIM YOGYAKARTA*. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/8380

Alifa, R., Yeni J, F., Amsal, M. F., & Anugrah, S. (2024). Efektivitas Model Games Based Learning Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Sutera. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4913–4920. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1687

Eka Pramono Adi, Nyoman Sudana Degeng, W. L. Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Baca Tulis Aksara Jawa dengan Sandhangan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 94. http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/4095/2449

et all, A. K. (2022). *Metode Pembelajaran Di Era Digital 4.0*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.

Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4), 440. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778

Hamidatun Nihayah. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Terhadap Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama. *Scaffolding:Jurnal PendidikanIslam Dan Multikulturalisme*, *4*(2), 321–332.

Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (1st ed.).

Henry Praherdhiono, Sihkabuden, S. N. handayani. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karangan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 63. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3412

Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, *5*(1), 1263–1269.

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, *26*(2), 71. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988

Husnaeni. (2016). The Enhancement of Mathematical Critical Thinking Ability of Aliyah Madrasas Student Model Using Gorontalo by Interactive Learning Setting Cooperative Model. *Journal of Education and Practice*, 159–164.

Kesehatan, D. A. N. T. (2023). *Jurnal Bioedutech:*

Keterlibatan, M., & Pelajaran, M. (2024). *Assessing Student Engagement in Qurdis Subject Using Wordwall*. *8*(1), 8–25. https://doi.org/10.21070/halaqa.v8i1.1672

Kurniasih I dan Sani B. (2015). *Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru*.

Lexy J. Moleong. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Mahmudah, S. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Psikologis Siswa Terdampak

Social Distancing Akibat Covid 19. *Jurnal Al – Mau'izhoh*.

Maksum, M. J., Sihaloho, M., & La Kilo, A. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Siswa pada Konsep Larutan Penyangga Menggunakan Three Tier Multiple Choice Tes. *Jurnal Entropi*, *12*(1), 46–52.

Maolidah, I. S., Ruhimat, T., & Dewi, L. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis siswa. *Edutcehnologia*, *3*(2), 160–170.

Najiyah, S. F., Prasetia, S. A., & Nabiila, Z. (2024). Implementasi Nilai-nilai Islam dalamPembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Jawa di Sekolah Dasar Antawirya Krian. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, *9*(1), 155–178.

Ning Mukaromah. (2023). Integrasi Metode Quiz Team dengan Talking Stick Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 127–142. https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v6i2.2644

Nurhamadah Siti. (2012). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM QUIZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 008 PANTAI CERMIN KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. *Tips and Trends Instructional Technologies Commitee*, *Spring 2015*, 1–5. https://acrl.ala.org/IS/wp-content/uploads/2014/05/spring2015.pdf

Rien Anitra. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *6*(1), 8–12. https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/2311

Romero, M. (2012). Learner engagement in the use of individual and collaborative serious games. *Cutting-Edge Technologies in Higher Education*, *6*(PARTC), 15–34. https://doi.org/10.1108/S2044-9968(2012)000006C004

Safitri, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu …. *Technical and Vocational Education International …*, *4*(01), 1–8.

Susanto, N. C. P., Hartati, S. J., & Setiawan, W. (2022). Peningkatan Literasi Numerasi Dan Karakter Berpikir Kritis Siswa Sd Berbasis Etnomatematika. *JIPMat*, *7*(2), 48–69. https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i2.12534

Syaikhu, A. A., Pranyata, Y. I. P., & Fayeldi, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, *5*(1), 14–30. https://doi.org/10.30762/f_m.v5i1.629

Tito, A., Darmawan, A., Sukoco, P., Susworo, A., Marhaendro, D., & Darmawan, A. T. A. (2022). Correlation of Body Mass Index With Level of Physical Fitness During The Covid-19 Pandemic. *Journal of Physical Education*, *9*(1), 27–31. http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs

Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*.

Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 334–341. https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927

Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 62–68.